A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada

The cultural legitimization of comic books and the National Program of School Libraries in Brazil: an unfinished business

MARCIO BAHIA*

RESUMO – As histórias em quadrinhos (HQs) foram historicamente relegadas a uma posição subalterna entre os produtos culturais de massa desenvolvidos no século XX. O presente artigo revisita alguns episódios históricos que comprovam a desconfiança e reserva que a academia e a sociedade estadunidense e latino-americana desenvolveram em relação à indústria de quadrinhos. A segunda metade do século, entretanto, testemunhou a reversão de tal quadro com a reavaliação da importância das HQs e reconhecimento de suas propriedades artísticas. O artigo defende o argumento de que no Brasil o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) tem tido um papel determinante no inacabado processo de legitimação e consolidação da indústria de quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave – história em quadrinhos; PNBE; leitura; biblioteca escolar

ABSTRACT – Comic books have historically occupied a subaltern position among mass culture products developed in the 20th century. This paper revisits some historical episodes that show how society and academia in the U.S. and Latin America have treated the comic book industry with reservations. The second half of the century, though, has witnessed the reversal of such attitude. Comic books have been reevaluated and their aesthetic value has finally been acknowledged. It is argued in the paper that the National Program of School Libraries (PNBE) has had a pivotal role in the ongoing process of legitimization and consolidation of the comic book industry in Brazil.

Keywords – comic books; PNBE; reading; School Library

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em seu já clássico *Understanding comics*, Scott McCloud (1993) nos apresenta vários aspectos básicos relacionados à arte dos quadrinhos. O autor investiga a história e o desenvolvimento das narrativas pictóricasatravés de uma perspectiva semiótica, destrinchando a sintaxe e a iconografia próprias desta arte em constante evolução. McCloud usa a própria linguagem dos quadrinhos, para expor suas ideias e defender seus argumentos abrindo, portanto, caminhos metalinguísticos para uma nova modalidade textual: a do livro acadêmico escrito em forma de quadrinhos.

Em suas reflexões acerca do *status* cultural dos quadrinhos na sociedade atual, McCloud afirma que é considerado normal que crianças usem desenhos para se expressarem antes de dominarem a linguagem escrita (*ibidem*, p. 139). Elas desenham a família, o cachorro, a casa e aprendem a escrever legendas para as figuras desenhadas: “minha família”, “mamãe”, “papai”, “Tereza”, “João”, “Carlos”, “Totó”, etc. Mas espera-se que esta utilização de imagens e palavras seja substituída pela expressão exclusivamente verbal à medida que a criança cresce e se alfabetiza. Da mesma forma,espera-se que o processo de leitura passe por fases que vão do pictórico ao verbal. Quando crianças, os jovens leitores são expostos a obras repletas de imagens e poucas palavras. Então, os estudantes passama leituras com mais texto verbal e apenas ocasionais ilustrações, até finalmente chegarem ao “verdadeiro” livro sem nenhuma imagem ou figura

* Ph.D., em língua e literatura espanhola pela University of Ottawa (Ottawa, Ontario,Canadá) e Professor adjunto na Vanderbilt University (Nashville, Tennessee, Estados Unidos da América). *E-mail:* <marcio.bahia@vanderbilt.edu>.

Artigo recebido em julho 2012 e aprovado em setembro de 2012.

(*ibidem*, p. 140). O que o autor questiona não é o processo gradual pelo qual o objeto literário, no seu sentido mais canônico e clássico, é introduzido aos estudantes. O que McCloud contesta é a substituição e gradual eliminação do pictórico como instrumento de reflexão e expressão para o aluno. A mensagem enviada pela escola e validada pela sociedade é clara: a utilização híbrida de imagens e palavras deve ser circunscrita ao universo literário infanto-juvenil, servindo, na melhor das hipóteses, como ponte para que a criança, em seu processo de formação, alcance as habilidades de leitura e escrita apropriadas para um adulto.

McCloud afirma ainda que tradicionalmente imagina-se que grandes obras da pintura e da literatura só são possíveis quando devidamente isoladas em seu subsistema cultural. No mesmo quadro em que o autor faz tal declaração, veem-se de um lado várias obras-primas da literatura mundial como *Guerra e paz,* de Tolstoy, *Ulisses,* de James Joyce, *Madame Bovary,* de Flaubert e *O sol é para todos,* de Harper Lee, entre outros. Do lado oposto, podem ser reconhecidas várias obras consagradas de grandes mestres da pintura mundial como *O piquenique no bosque* de Manet, *Buquê* de Jan Brueghel, bem como quadros que remetem à serie *Autorretrato* de Van Gogh, entre outros. Visualmente, os dois conjuntos de obras não se misturam e livros e pinturas são devidamente separados por um espaço negro que se impõe entre eles. Ainda na mesma página, mostra-se um quadro no qual o autor afirma que "palavras e imagens **juntas** são consideradas, na melhor das hipóteses, uma distração para as massas, e na pior, um produto do comercialismo perverso" (*ibidem*, p. 140). Vê-se então que o espaço negro anterior, que criteriosamente separava as obras literárias das pinturas, desaparece e todo o espaço é agora "invadido" por objetos relacionados à cultura de massa, à diversão e ao comercialismo: a capa do DVD do filme *Esqueceram de mim*, capas de revistas de celebridade, capas de histórias em quadrinhos, várias embalagens com marcas famosas de comida como aveia Quaker, batatas Pringles, Ki-suco, etc. (Fig.1).

O objetivo de McCloud é desconstruir tal percepção valorizando a arte que apresenta justamente como característica marcante a unicidade entre palavra e imagem: a arte sequencial, ou, simplesmente, arte dos quadrinhos. As imensas possibilidades estéticas da utilização de palavras e imagens em histórias em quadrinhos (HQs) têm sido cada vez mais exploradas pela academia, que tem legitimado os quadrinhos como uma das grandes artes desenvolvidas pela indústria de entretenimento no século XX. Entretanto, seu reconhecimento como expressão artística de valor pelo grande público ainda se encontra em estágio incipiente. Exploraremos aqui o impacto que opinião pública e academia exerceram

Figura 1 – Understanding Comics de Scott McCloud, Editora Harper Collins, p. 140.

na percepção dos quadrinhos em dois estudos de caso que marcaram a história das HQs nos Estados Unidos e América Latina nas décadas de 1940/1950 e 1970. Especialmente a partir da década de 1980, a avaliação negativa da HQs começa a mudar radicalmente por todo o mundo. No Brasil, as políticas públicas de incentivo à leitura têm exercido um papel decisivo no processo de reavaliação e valorização de narrativas gráficas. Como defenderemos a seguir, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) desponta a partir de 2006 como um dos mais fortes catalisadores de tal reavaliação, com impacto direto na produção, distribuição, acesso e recepção de histórias em quadrinhos no Brasil.

A ACADEMIA EM GUERRA CONTRA OS QUADRINHOS: PERSPECTIVAS HISTÓRICAS

Ao incluir histórias em quadrinhos em um vasto manancial relacionado ao consumo de massa, McCloud toca em outro ponto importante para a compreensão do baixo valor cultural associado às HQs. Durante grande parte do século XX, as histórias em quadrinhos não eram vistas como objetos sérios de análise por parte da academia, e isso pode ser parcialmente explicado pela enorme influência da Escola de Frankfurt e seus estudos sobre a indústria cultural. O movimento intelectual que eventualmente ficaria conhecido como a Escola de Frankfurt, iniciado na década de 1920 e liderado por figuras de peso como Theodor Adorno e Max Horkheimer, promoveu um debate prolífico sobre as condições sociais, econômicas, políticas e culturais da época.Em

sua *Dialética do esclarecimento*, Adorno e Horkheimer (1944) desenvolveram um sistema de pensamento no qual o fracasso do Iluminismo era em parte atribuído à substituição de velhos mitos por novos mecanismos de dominação.Um destes novos e poderosos mecanismos de controle das massas seria justamente o que eles chamaram de indústria cultural, um sistema complexo de dominação que incluía cinema, rádio, música e revistas. A Escola de Frankfurt foi tão influente que, durante quase todos os movimentos intelectuais neomarxistas do século XX, as ideias e textos de Adorno e Horkheimer tornaram-se centrais para o debate acadêmico sobre a indústria cultural e o entretenimento de massa.

No caso específico das HQs, a influência da Escola de Frankfurt, aliada àideia de que os quadrinhos eram lidos exclusivamente pelo público infantil deu origem a trabalhos que enfatizavam uma suposta influência nefasta dos quadrinhos na formação de crianças e adolescentes. Um dos episódios mais famosos envolvendo tal controvérsia foi a cruzada contra as HQs liderada pelo psiquiatra Fredric Wertham nos anos 1940/1950 nos Estados Unidos. Suas pesquisas sobre delinquência juvenil começaram com observações de jovens infratores em 1946 na famosa clínica Lafargue que ele próprio havia instituído em Nova York para tratamento psiquiátrico de pessoas carentes (NYBERG, 1998, p. 89). Dr. Wertham defendia a ideia que o sexo e a violência presentes nos quadrinhos impeliam à delinquência, constituindo-se, portanto, em elementos deturpadores da formação dos jovens leitores. A publicação do artigo foi acompanhada de um simpósio intitulado "The Psychopathology of Comic Books" (A psicopatologia dos quadrinhos) que ajudou a reverberar a campanha contra a indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos (NYBERG, 1998, p. 90). O que se seguiu foi um efeito cascata de histeria coletiva na qual a indústria dos quadrinhos americanos, que estava justamente vivendo sua "era de ouro" nos anos 1940, sofreu forte patrulhamento e escrutínio por parte de órgãos governamentais e setores mais conservadores da sociedade. No mesmo ano de 1948 foram registradas queimas em massade quadrinhos em várias cidades americanas, sendo os episódios mais famosos e documentados os das cidades de Binghamton em Nova York e Spencer em West Virginia (HAJDU, 2008, 114-119).

A guerra contra a indústria dos quadrinhos foi longa e contou com várias batalhas nas quais Dr. Wertham se saiu vitorioso. Ainda em 1948, foi instituída a Associação de Editoras de Quadrinhos que assumiu o compromisso de autorregular todas as publicações da indústria, controlando conteúdos relacionados a sexo, horror, violência e crime. A pressão e a hostilidade de setores da sociedade contra a indústria dos quadrinhos continuou a aumentar consideravelmente nos anos seguintes e, em 1954, Dr. Wertham publicou seu livro mais conhecido, sugestivamente chamado *The Seduction of the Innocent*. Ao apresentar seus estudos, descrever com detalhes inúmeros estudos de caso e reafirmar suas conclusões sobre os efeitos maléficos dos quadrinhos em jovens e crianças, Dr. Wertham provia para os inimigos da indústria de quadrinhos o aval científico que eles precisavam em sua campanha contra as HQs. Naquele mesmo ano, o senado americano apertou o cerco à indústria e formou um comitê oficial que convocou audiências com várias personalidades envolvidas no assunto (artistas, empresários, intelectuais, políticos, etc.) para discutir a questão. A "caça às bruxas" instaurada pelo comitê senatorial foi acompanhada de perto pela imprensa e culminou com a criação do Comics Code Authority (CCA), dirigido pela magistratura de Nova York, que funcionava na prática como um órgão de censura (Fig. 2). Os requisitos para receber o selo de aprovação eram bastante extensos e incluíam, entre outras condições, banir vampiros, lobisomens e zumbis das histórias, além de eliminar as palavras "horror" e "terror" dos títulos a serem publicados. Todas as histórias também tinham que apresentar um final em que o "bem" sempre vencia o "mal".[1] Após viver o *boom* criativo e comercial do que hoje é conhecido como "a idade de ouro" dos

Figura 2 – Selo de aprovação do CCA, retirado do site do jornal *Washington Post* de 29 de setembro de 2009. Acessado em: 2 abr. 2012, disponível em: <http://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/5-hot-links-from-amazon-to-tunisia-heres-our-morning-menu/2011/09/29/gIQA7CEN7K_blog.html>.

quadrinhos nos anos 1940, a indústria retraiu-se e teve que se adaptar aos novos parâmetros ditados pelo comitê. O efeito sobre a indústria foi devastador. A maioria das publicações da lendária EC Comics, por exemplo, que se especializara em títulos de horror, crime, suspense e ficção científica para um público mais adulto, não atendia as exigências do comitê. Por não conseguirem obter o famoso selo de aprovação do CCA, estas publicações foram descontinuadas e alguns anos depois a EC Comics fechou suas portas.

A forte adesão da sociedade à empreitada de Dr. Wertham trouxe enormes prejuízos, não somente comerciais, mas também criativos, para a então emergente indústria de quadrinhos americanos do pós-guerra. Hoje, os estudos de Dr. Wertham são vistos como um exemplo rudimentar de pesquisa sobre os efeitos da mídia na sociedade, cuja metodologia científica falhava em apresentar evidências quantitativas que validassem seus achados (NYBERG, 1998, p. 86). Shearon Lowery e Melvin DeFleur, dois dos maiores críticos das pesquisas de Dr. Wertham, argumentam que tais pesquisas eram baseadas na Teoria da Bala Mágica que pressupunha que todos os indivíduos eram controlados por seus instintos e que reagiriam uniformemente aos estímulos recebidos pela mídia. Em uma relação direta de causa e efeito, a mensagem da mídia entraria como uma “bala” na cabeça do público receptor (LOWERY e DEFLEUR, 1995, p. 400). Sem uma metodologia rigorosa de levantamento de dados com observações empíricas de um público receptor variado, modelos baseados na Teoria da Bala Mágica são hoje considerados conjecturas parciais e tendenciosas do efeito da mídia nas massas (*ibidem*, p. 262).

Nybert (1998) e Gilbert (1986) apontam ainda que além da influência direta da Teoria da Bala Mágica, os estudos de Wertham estavam alinhados com as teorias sobre cultura de massa desenvolvidas pela Escola de Frankfurt:

> Wertham compartilhava muitas das preocupações dos teóricos da Escola de Frankfurt que se fixaram nos Estados Unidos nos anos 1930 e cuja crítica à cultura de massa americana era muito influente na comunidade acadêmica. Wertham não era estranho às suas ideias e filosofia. Ele conhecia bem Adorno e era familiarizado com o trabalho de outros críticos que seguiam a mesma tradição (NYBERT, 1998, p. 86-87).

No âmbito da opinião pública, os quadrinhos sofriam contínuos ataques de uma sociedade sedenta por “limpar” a cultura de massa de influências consideradas degradantes da moral e dos bons costumes (a indústria cinematográfica americana já tinha passado por processo semelhante duas décadas antes). No plano intelectual, o debate acadêmico ficou monopolizado pelas controversas pesquisas do Dr. Wertham. Aliadas às influentes teorias da Escola de Frankfurt, que reconheciam na indústria cultural um poderoso instrumento de manipulação das massas, havia pouco espaço para o avanço de pesquisas que analisassem os quadrinhos como uma influente, prolixa e emergente forma de arte.

Na América Latina, o cenário não era muito diferente, com o agravante de que muitas vezes a invasão de quadrinhos americanos era vista pelos intelectuais como um sinal de propagação de ideologias neoimperialistas. Um dos estudos mais famosos sobre o assunto é *Para Leer al Pato Donald: Comunicación de masa y colonialismo* de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1972), livro incontornável da literatura engajada nos anos 1970 na América Latina.O objetivo dos autores era revelar a natureza imperialista das histórias em quadrinhos dos personagens da Disney. O livro foi escrito no Chile em 1971 durante o breve governo socialista de Salvador Allende. Apesar de ter sido por fim banido após o golpe de estado que trouxe o General Pinochet ao poder, o livro foi traduzido para várias línguas e tornou-se um clássico da crítica cultural anti-imperialista. Seu argumento principal é que, por trás da aparente inocência dos quadrinhos da Disney, haveria interesses escusos de manipulação ideológica e dominação cultural. Os personagens da Disney carregariam, na verdade, valores culturais capitalistas que seriam absorvidos pelas massas ao redor do mundo, estendendo assim o imperialismo econômico e político dos Estados Unidos ao campo cultural. Dorfman e Mattelart apresentavam uma larga e persuasiva lista de temas ideológicos nos exemplos retirados diretamente de várias publicações da Disney, entre eles: 1) obsessão por dinheiro e consumismo, 2) representações de lugares exóticos, ou seja, países do então chamado Terceiro Mundo, cheios de tesouros a serem descobertos por bravos aventureiros que tivessem a esperteza e a coragem de tomar posse deles, 3) estereótipos raciais e culturais dos povos que habitavam estes países, 4) representação de relações de classe justificáveis, naturais e imutáveis e 5) propagandas explícitas anticomunistas e antirrevolucionárias.

No livro intitulado *Cultural Imperialism: a Critical Introduction*, John Tomlison (2002) analisa a importância e o significado político da obra de Dorfman e Mattelart. Tomlinson reconhece o enorme impacto do livro com seu caráter “enfurecido, satírico e politicamente fervoroso” (p. 42) em um momento crucialmente turbulento na história da América Latina. O autor, entretanto, levanta questionamentos pertinentes sobre o método analítico utilizado pela obra. A primeira ressalva de Tomlinson diz respeito à própria natureza do argumento apresentado por Dorfman e Mattelart baseado exclusivamente em

interpretações das obras analisadas.Tomlinson observa que outros críticos culturais de diferentes lugares e épocas, ou seja, de diferentes pontos de enunciação, interpretaram os quadrinhos da Disney de maneiras radicalmente diferentes. A figura do Tio Patinhas constitui um bom exemplo. O avarento tio do Pato Donald é lido por Dorfman e Mattelart através de contornos marxistas: sua riqueza reforça a ideia de que as relações estruturais de classe do capitalismo são "naturais" e de que seu sucesso é o resultado de sua astúcia e empreendedorismo. O mesmo personagem, entretanto tem sido interpretado diferentemente por outros críticos:

> […] três outros críticos deram a este tema três interpretações diferentes. Um lê o Tio Patinhas como um escárnio deliberado do absurdo do "fetichismo por dinheiro". Outro estende tal leitura e vê uma "crítica encoberta do capitalismo" nas histórias, sendo o Tio Patinhas "uma paródia ferina do empreendedor burguês no estágio competitivo do capitalismo", enquanto um terceiro vê o discurso sobre dinheiro nas histórias como metáfora das "maneiras pelas quais os seres humanos trapaceiam e destroem uns aos outros" (*ibidem*, p. 43, minha tradução).

Tomlinson não tenta jogar por terra a leitura e as reivindicações feitas por Dorfman e Mattelart nem derrubar o valor literário e importância histórica do livro. O que ele enfatiza, entretanto, é que o ato de interpretação textual está sujeita a disputas, discórdias e discussões, tema já amplamente teorizado por séculos de debate acadêmico na hermenêutica tradicional. Uma interpretação que funciona em um quadro histórico e sociocultural específico não é sempre universalmente aplicável. Ao colocar os argumentos apresentados por *Para Leer al Pato Donald* em perspectiva, Tomlinson desconstrói a ideia que existe *uma única e absoluta* leitura correta dos quadrinhos da Disney, *a* verdade que estava escondida antes de ser finalmente revelada por Dorfman e Mattelart.

A segunda crítica de Tomlinson (e aqui sua avaliação é mais dura) está relacionada ao modo como Dorfman e Matterlard imaginam que "a mensagem" dos quadrinhos da Disney é recebida e absorvida na sociedade chilena. Tomlinson argumenta que a simples presença e circulação de quadrinhos no Chile e uma interpretação de seu conteúdo não são suficientes para determinar o efeito e influência que eles teriam na população:

> Um texto só se torna culturalmente significante no momento que ele é lido. Até ser lido, ele tem o mesmo status que papel branco importado: possui valor econômico e material, mas não diretamente importância cultural.Neste nível de análise, então, a leitura do texto torna-se o ponto crucial para julgar-se o imperialismo cultural. (*ibidem*, p. 42, minha tradução).

Já que somente a presença dos quadrinhos da Disney em território chileno não pode deterministicamente implicar que eles desencadeiam uma leitura colonizadora, seria necessário investigar se eles realmente transmitem os valores identificados por Dorfman e Mattelart no ato da leitura e, caso comprovado, como as massas fora dos Estados Unidos absorvem tais mensagens.Ecoando as críticas que já haviam sido recebidas por Dr. Wertham duas décadas antes nos Estados Unidos, Tomlinson suspeita que o estudo de Dorfman e Mattelart está baseado na *suposição* que o público latino-americano leria e introjetaria a ideologia capitalista através do contato com os quadrinhos da Disney, mas nunca é realizada uma extensa análise do processo de recepção em si com uma larga e variada gama de leitores.

Assim como no exemplo anterior da cruzada contra os quadrinhos nos Estados Unidos na metade do século XX, pode-se observar no famoso caso latino-americano de *Para Leer al Pato Donald*que, mais uma vez, o debate gira em torno dos possíveis efeitos negativos das HQs no público infanto-juvenil. Neste tipo de debate não há espaço para a investigação da linguagem dos quadrinhos, sua história, suas especificidades semióticas e seu potencial de ampliar as sensibilidades artísticas e o horizonte cultural de seus leitores. Além disso, existe nos dois casos a tendência de considerar as HQs apenas uma forma de entretenimento "menor" consumida exclusivamente por crianças. É ignorada a grande variedade de publicações desta indústria, sua riquíssima diversidade de propostas gráfico-editoriais e seus diferentes tipos de leitores. Waldomiro Vergueiro, um dos mais importantes estudiosos das HQs no Brasil,descreveo espaço tradicionalmente dedicado aos quadrinhos no âmbito do debate público e acadêmico:

> As histórias em quadrinhos passaram grande parte da segunda metade do século XX sendo identificadas como produtos exclusivos para consumo e leitura de crianças e adolescentes e padecendo, durante décadas, a indiferença das camadas intelectuais da sociedade. E isso aconteceu apesar de, como linguagem, elas representarem a continuidade de uma longa tradição de manifestações iconográficas, cujas gêneses podem ser encontradas nas pinturas das cavernas do homem pré-histórico e que foram desenvolvidas ao longo de vários séculos, em diversas formas de manifestações artísticas – como as colunas de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, o Livro dos Mortos, etc. Embora constituindo uma linguagem própria – híbrida da linguagem escrita e da imagem desenhada –, os quadrinhos tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de linguagem direcionada para as massas em geral e, especificamente, às camadas mais jovens da sociedade. (VERGUEIRO, 2010, p.3).

Os quadrinhos contra-atacam: a ascensão e reconhecimento das HQs

Apesar das barreiras e resistências tradicionalmente enfrentadas pelos quadrinhos (ilustradas aqui pelos debates gerados por Dr. Wertham e por Dorfman e Mattelart), Vergueiro vê motivos para otimismo na reversão de tal quadro. De fato, como apontado pelo pesquisador, as últimas décadas têm sido promissoras e frutíferas na reavaliação dos quadrinhos e no seu reconhecimento como grande arte. Enquanto nos Estados Unidos, o debate intelectual era em grande parte monopolizado pelas controvérsias lançadas por Dr. Wertham, na Europa surgiam estudos sérios sobre o impacto e contribuição das HQs na sociedade. Sobretudo a partir dos anos 1960, intensificaram-se as exposições em museus e o reconhecimento de grandes mestres como o artista belga Hergé, conhecido principalmente por suas criações na série *As Aventuras de Tintin*. O próprio conceito tradicional de arte passou a ser amplamente questionado nos dois lados do Atlântico com o surgimento da *Pop Art* e sua enorme influência e projeção na Inglaterra e Estados Unidos a partir da década de 1950. Em quadros que se tornariam ícones da *Pop Art*, Roy Lichtenstein e Andy Wharol, entre outros, descontruíam a hierarquia de valores que relegavam os quadrinhos ou a publicidade ao estatuto inferior dos produtos que, como McCloud afirma, ousavam misturarpalavras e imagens (Fig. 3 e 4).

No plano acadêmico, a partir dos anos 1980, os estudos culturais na Inglaterra, começaram a atacar sistematicamente a divisão entre "alta" e "baixa" cultura e deram início à incorporação de produtos de massa como objetos dignos de investigação acadêmica por todo o mundo. No mercado editorial, durante a mesma época, o ocidente começou a descobrir a riqueza e a longa tradição dos mangás japoneses que foram paulatinamente invadindo o ocidente e estabelecendo um diálogo global entre as tendências artísticas de HQs de várias partes do mundo. Em 1978, Will Eisner publica pela primeira vez nos Estados Unidos, *A Contractwith God*, ambicioso projeto que redefine a história dos quadrinhos americanos e populariza o pomposo (mas comercialmente eficiente) termo *graphic novel* para referir-se a quadrinhos vendidos no formato de livro, com narrativas fechadas, ou seja, não serializadas, e dirigidas normalmente ao público adulto.[2] Nas décadas seguintes, Will Eisner publica, com enorme sucesso de público e crítica, uma extensa série de *graphic novels* que retratavam a dura realidade das populações imigrantes e menos favorecidas de Nova York. Com certo atraso em relação aos seus pares europeus, a academia americana passa a intensificar seu interesse pelos quadrinhos e começa a reconhecer o talento de figuras como Eisner. Hoje reverenciado como o grande mestre dos quadrinhos americanos, Will Eisner contribuiu significativamente para alçar as HQs à categoria de grande arte nos Estados Unidos. Apesar da legitimação dos quadrinhos estar longe de ser um processo finalizado, todos os fatores aqui citados auxiliaram no relativo reconhecimento e prestígio que as HQs têm alcançado nas últimas décadas (VERGUEIRO, 2005, 2010, RAMOS e FIGUEIRA, 2011).

No Brasil, existe certa tradição no estudo das HQs, desde os estudos pioneiros de Moacy Cirne nos anos 1970 até a fundação do Laboratório de Histórias em Quadrinhos

Figura 3 – Roy Lichtenstein, *M-Maybe (A Girl's Picture)*, 1965, Museu Ludwig, Colônia, Alemanha.

Figura 4 – Andy Wharol, *Campbell's Soup Cans*, 1962, MoMA, Nova York, Estados Unidos.

da USP, hoje o mais importante centro de estudos sobre o tema no país. Segundo Waldomiro Vergueiro,

> o Brasil, além de acompanhar as tendências mundiais e replicar a diversificação da produção de revistas de histórias em quadrinhos ocorrida nos países produtores, também se destacou pelo interesse no estudo acadêmico de quadrinhos. É fácil verificar que, nos últimos 10 anos, ocorreu um crescimento bastante expressivo de pesquisas relacionadas com histórias em quadrinhos nas universidades brasileiras. (VERGUEIRO, 2010, p. 9).

Vergueiro destaca ainda que além da legitimação proveniente do meio acadêmico, órgãos governamentais também começaram a reconhecer a importância dos quadrinhos para a formação do jovem leitor. O autor aponta que o primeiro e significativo sinal de inclusão das HQs como um campo artístico a ser explorado por estudantes veio dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), diretrizes oficiais que norteiam as práticas pedagógicas e parâmetros básicos a serem seguidos pelos currículos escolares de todo o Brasil. Em 1997, o PCN de educação artística incluía especificamente a importância de os estudantes desenvolverem habilidades para leitura de quadrinhos. O documento inclusive acertadamente expandia essa necessidade para outras linguagens como publicidade, desenhos animados e vídeos. Já o PCN do Ensino Médio da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias de 2006 referia-se especificamente aos quadrinhos como importante objeto de estudo para leitores mais avançados. O documento destaca a importância de desenvolver nos estudantes técnicas para uma leitura mais aprofundada das HQs. Segundo o documento, um estudo explícito de seus recursos visuais (criação de movimentos, profundidade espacial, etc.), por exemplo, poderia ajudar o estudante não só a melhorar a leitura de quadrinhos, mas também auxiliá-lo na apreciação de outras artes. (VERGUEIRO, 2010, p. 13).

O fiel da balança: O PNBE e as HQs no Brasil

Apesar da importância dos PCN, não seria muito arriscado afirmar que nenhum outro programa governamental causou um impacto tão forte na divulgação e circulação dos quadrinhos no Brasil quanto o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Implementado pelo governo federal desde 1996, o PNBE tem por objetivo distribuir livros não didáticos às bibliotecas de escolas públicas de todo o Brasil. Em harmonia com os PCN, e seguindo a tendência mundial de valorização das HQs mencionada acima, o PNBE incluiu em seus editais de seleção a categoria específica de história em quadrinhos a partir de 2006. Para o leitor não familiarizado com o processo de aquisição do acervo do PNBE, faz-se necessária uma brevíssima descrição de suas várias etapas. O governo federal lança todos os anos o edital convocando editoras de todo o Brasil a submeter seus livros para a seleção e composição dos acervos. Os gêneros, as faixas etárias e as séries contempladas mudam a cada ano de acordo com as necessidades do programa. Por se tratar de contratos vultosos, existe um volume gigantesco de trabalhos submetidos. O governo designa um centro de pesquisas capaz de gerir todo o complexo processo de triagem, avaliação e seleção dos títulos. Nos últimos anos, esta tarefa tem sido confiada ao Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE), respeitado instituto baseado na Universidade Federal de Minas Gerais. Uma vez feita a triagem inicial (que assegura que as obras submetidas atendem os parâmetros impostos pelo edital oficial), os títulos são enviados a um time de mestres e doutores especialistas na área, que realizam uma leitura detalhada dos livros avaliando sua pertinência e qualidades técnicas, gráficas, editoriais, artísticas e linguísticas, seguindo padrões de avaliação pré-estabelecidos pelo centro.

O CEALE conta hoje com uma equipe de avaliadores experientes, espalhados por todo o país, incluindo professores brasileiros atuando em universidades estrangeiras. A diversidade da equipe de avaliadores é crucial para que, no debate sobre a qualidade das obras, haja várias vozes, provenientes de várias regiões do país, com profissionais que falem diversas línguas e conheçam bem outras culturas além da brasileira. Parte dos livros avaliados são adaptações de importantes obras estrangeiras. Portanto, conhecimento de diferentes idiomas, culturas e domínio de teorias da tradução e adaptação são qualidades desejadas para um avaliador do PNBE. Para cada avaliador é designado um coordenador (outro colega especialista na área de educação e leitura), responsável por um grupo de avaliadores. Durante o processo de avaliação, avaliadores e coordenadores estão em constante comunicação, discutindo dúvidas e trocando ideias sobre as qualidades técnicas e literárias das obras. Finalmente, avaliadores e coordenadores preparam uma ficha técnica e um parecer avaliativo para cada obra. Em fase posterior, todos os coordenadores reúnem-se com outros profissionais envolvidos no programa e compõem um colegiado que finalmente escolherá os melhores títulos que comporão o acervo do PNBE naquele ano. Como pode ser facilmente observado nesta brevíssima descrição, o processo de avaliação e seleção é rigoroso e muito competitivo, e um grande time de profissionais contribui arduamente com seus conhecimentos e competências específicos para que os alunos das escolas públicas recebam o que há de melhor e mais relevante

no mercado editorial brasileiro. Como mencionado anteriormente, as histórias em quadrinhos começaram a ser incluídasneste rigoroso processo de seleção a partir de 2006. Hoje, o PNBE contempla histórias em quadrinhos e livros de imagens da mesma forma que o faz com outros gêneros de leitura reconhecidos há mais tempo como novelas, contos, crônica, memórias, biografias, teatro, poemas, etc.

Ao analisar o impacto do PNBE para a produção de HQs no Brasil, Vergueiro (2010) chega a algumas conclusões importantes que merecem ser mencionadas. Primeiro, ele observa certa flutuação na representatividade dos quadrinhos no acervo do PNBE a cada ano. Em 2006 foram 10 títulos, em 2007 foram 7, em 2008 foram 19 (quatorze para o ensino fundamental e cinco para o ensino médio) e em 2009 menos de 10. Em termos percentuais há também grande variação já que o tamanho dos acervos muda consideravelmente de ano para ano. Os números de 2010 e 2011 (não abarcados pelo artigo de Vergueiro escrito em 2010) confirmam certo "efeito gangorra" na aquisição de HQs. Em 2010 foram adotados 25 HQs (número recorde), mas em 2011 apenas 7. Deve-se salientar que a falta de uma tendência constante dos números de histórias em quadrinhos adotados pode ser explicado pelo fato de o PNBE não ter uma agenda específica de incentivo às HQs. Os critérios de adoção de um título são pautados por suas qualidades artísticas, não pelo seu gênero. Desta forma, os livros de histórias em quadrinhos concorrem em pé de igualdade com muitos outros gêneros numa competição acirrada para a composição do acervo final. Tal equidade deve ser vista como um fator positivo no processo de seleção. O próprio Vergueiro vê uma evolução no modo como o PNBE trata os livros de história em quadrinhos. Em 2006 parecia haver uma clara tendência à adoção de obras que adaptassem grandes clássicos literários. Este fato seria um ranço daquela velha atitude de conceber as HQs na escola apenas como "ponte", como passagem para a posterior leitura das "verdadeiras" obras de arte da literatura como discutido no início deste artigo. Segundo Vergueiro, há uma clara mudança na postura do PNBE e, sobretudo a partir de 2009, as HQs começam a ser vistas como arte autônoma, de valor estético independente, e que, além disso, podem *também* desenvolver as habilidades e sensibilidades dos estudantes para outros tipos de arte (*ibidem*, p.16).

Vale ressaltar que estas adequações e aperfeiçoamentos são parte de um processo inacabado cujo curso continua em pleno desenvolvimento. Vergueiro, por exemplo, acredita que em 2008 havia no mercado títulos melhores do que as adaptações do Rei Arthur e de Ícaro que foram escolhidos para compor o acervo final daquele ano. Para o autor, tal escolha pode ter sido realizada mais por estas obras serem releituras de grandes mitologias universais do que propriamente pelas suas qualidades estéticas. Apesar de entrarmos aqui no movediço e subjetivo terreno da propriedade da listagem final do PNBE, parece-nos plausível que no processo de aprimoramento de avaliação das HQs possam ter havido imperfeições pontuais nas composições dos acervos. Tais imperfeições têm sido minimizadas e corrigidas pelo próprio sistema de avaliação na medida em que as HQs vão sendo incorporadas como parte integrante e desejável na formação intelectual do jovem leitor.

Finalmente, existe um último efeito de reforço duplo que certamente constitui a mais significativa contribuição do PNBE para a produção de quadrinhos no Brasil. Além da chancela de aprovação firmada pela equipe técnica do governo federal e pela rede de pesquisadores do CEALE espalhados pelo Brasil e pelo mundo, a inclusão das HQs no acervo do PNBE tem aquecido enormemente a indústria de quadrinhos no país. Ser incluído na lista significa automaticamente garantir uma tiragem muitas vezes maior do que as editoras normalmente produzem. Obviamente, editoras sedentas por lucrativos contratos com o governo produzirão obras de qualidade duvidosa ou terão como último objetivo criar projetos que se enquadrem às normas impostas pelos editais do PNBE. Vergueiro cita que em 2006, com olhos ávidos em contratos governamentais, surgiram no mercado quatro adaptações de *O Alienista* de Machado de Assis (*ibidem*, p.13). Entretanto o próprio mercado cria mecanismos para que as melhores obras ganhem destaque. Uma das versões de *O Alienista*, por exemplo, criada por Fábio Moon e Gabriel Bá, ganhou o prêmio Jabuti de literatura em 2007 e foi por fim incorporado ao acervo do PNBE em 2009. Este exemplo comprova uma tese que vai frontalmente de encontro à velha vilanização da indústria cultural perpetrada pela academia ocidental ao longo do século XX: seja no cinema, na música ou na televisão é importante ter uma indústria forte, sólida, para que, em meio à massiva produção, possam surgir trabalhos de boa qualidade. Ser industrial e ter boa qualidade artística não são condições excludentes. Quando o PNBE compra HQs dos mais variados estilos e para todas as idades, ela estimula uma indústria ainda em pleno desenvolvimento. Quanto mais a indústria cresce, mais se cria a possibilidade do surgimento de novos talentos e artistas de destaque no mercado. Quanto mais cresce o número de profissionais competentes e talentosos, maiores são as possibilidades de surgirem títulos de maior qualidade à disposição do público, alimentando assim um ciclo no qual o mercado, artistas e público consumidor se beneficiam reciprocamente. Esta é a contribuição indireta (mas vital) dada pelo PNBE ao mercado brasileiro de HQs. Obviamente, este bom círculo vicioso de reforços mútuos significa que os avaliadores do PNBE provavelmente

terão pela frente cada vez mais a árdua tarefa de refutar as más HQs submetidas ao processo de avaliação. Por outro lado, haverá um número maior de bons títulos em quadrinhos que surgirão no mercado nacional, livros que continuarão a contribuir significativamente para ampliar os referenciais estéticos e culturais do jovem leitor.

Considerações finais

Uma última pergunta se impõe nesta reflexão sobre HQs e o PNBE: qual a verdadeira contribuição que os livros de histórias em quadrinho podem dar ao estudante das escolas públicas? Um breve estudo de caso pode responder tal questionamento. Em 2010, uma das HQs selecionadas pelo PNBE foi *Retalhos* (*Blankets*), premiada *graphic novel*, do artista estadunidense Craig Thompson. O livro relata a juventude de Craig, um garoto sensível que cresce em meio a uma religiosa família no meio oeste americano. Trata-se de uma obra literária que trabalha temas complexos com profundidade e lirismo, inserindo-se na tradição dos melhores romances de formação, e que apresenta tratamento artístico-gráfico-visual apurado. A obra dialoga diretamente com o universo dos jovens leitores já que gira em torno justamente das angústias, desafios e descobertas da adolescência e início da vida adulta.

Além da riqueza temática, outro ponto forte da obra de Craig Thompson é sua concepção gráfico-textual. Para ilustrar suas qualidades artísticas podemos mencionar o aguardado encontro entre Craig e sua primeira namorada, Raina. Por morarem em cidades distantes, os dois se comunicam apenas por cartas, mas a família de Raina convida o jovem Craig a passar alguns dias com eles para que possam conhecer o jovem rapaz. Raina e seu pai vão buscar Craig na cidade vizinha e os três travam um diálogo dentro do carro na volta para casa. O pai de Raina conversa animadamente com Craig. O leitor sabe que ele está conversando sobre trivialidades, porque pode enxergar o balão com o diálogo saindo da boca do personagem. Mas o leitor só consegue enxergar partes das palavras que o pai de Raina está falando porque existem sobre elas blocos pretos com os pensamentos de Craig que estão fixados em sua namorada e não no que o pai dela está falando (*ibidem*, p. 178). Assim como Craig, o leitor "escuta" apenas trechos, fragmentos, do que o pai de Raina fala porque *graficamente* na página só há espaço para o turbilhão de emoções do protagonista expressos nos blocos pretos (Fig. 5).

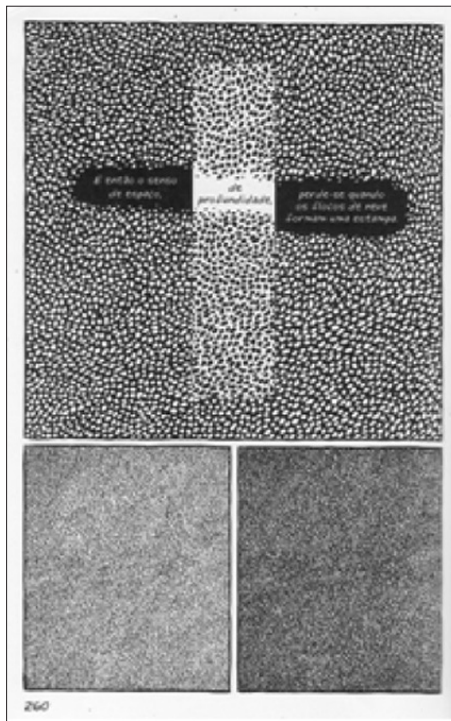
Muitas vezes, a obra passeia com maestria entre as possibilidades do gráfico e do escrito. Na página 259, por exemplo, os jovens Craig e Raina deitam-se na neve olhando as estrelas, em um efeito gráfico no qual neve e estrelas se confundem (Fig. 6). O efeito de profundidade alcançado no primeiro quadrinho remete à técnica usada por filmes de Hollywood para representar uma aeronave alcançando a velocidade da luz. Nesse exemplo, estamos totalmente no território do *graphic novel* com seus quadrinhos, balões, textos e imagens, mas fica claro que há um diálogo com os "truques" visuais usados por outras mídias como o cinema (Fig. 7). A relação é feita sugestivamente não só pelas imagens, mas pelo próprio texto do quadrinho: "À noite, deitado e observando a neve cair, é fácil se imaginar navegando o espaço sideral".

Figura 5 – *Retalhos* de Craig Thompson, Editora Boa Viagem, p. 178.

Figura 6 – *Retalhos* de Craig Thompson, Editora Boa Viagem, p. 259.

A genialidade de Craig Thompson reside na reutilização de tal efeito dentro do contexto da cena romântica que está sendo retratada na *graphic novel*, evocando estímulos gráficos e códigos visuais já experimentados antes pelo leitor em outros produtos culturais. No caso dos personagens Craig e Raina, é o turbilhão de emoções que os carrega à velocidade da luz na bela fusão estrela/neve proposta pelo autor. Note-se ainda que são as palavras, não só pelo seu belo conteúdo linguístico, mas também por sua perfeita disposição gráfica, que completam o efeito estético desejado pelo autor.

Na página seguinte, a imagem de neve/estrelas forma uma cruz com a frase "E então o senso de espaço, de profundidade, perde-se quando os flocos de neve formam uma estampa", cujas palavras são estrategicamente dispostas no espaço da página. Aqui a obra entra na área da poesia concreta na qual o visual, o verbal e o espacial desempenham papel importante na decodificação estética do poema/quadrinho. A imagem, então, dá lugar a quadros, cujas figuras apenas sugerem vaga e abstratamente a ideia de neves e estrelas (p.260-261). Passa-se então, finalmente, ao campo aberto da abstração oferecida pelas artes visuais. Aqui os jovens apaixonados deixam o "senso de espaço, de profundidade" próprio do espaço sideral e perdem-sena estampa formada pelos flocos de neve no chão. Há ainda a sugestão que seus corpos formam uma cruz na neve, adicionando assim elementos sagrados à cena romântica. A ideia passa a ser não mais de profundidade como anteriormente, mas sim de unicidade, de fusão, de união e de sacralização do amor (Fig. 8 e 9).

Figura 7 – Luke Skywalker e Chewbacca, viajando à velocidade da luz no filme *Guerra nas Estrelas* de George Lucas (1977). Notar a semelhança com a técnica utilizada por Craig Thompson em Retalhos (p. 259) na cena em que Craig e Rana olham as estrelas.

Figuras 8 e 9 – *Retalhos* de Craig Thompson, Editora Boa Viagem, p. 260-261.

Obviamente, não todas as histórias em quadrinhos do mercado são grandes obras-primas como *Retalhos*. Existem bons e maus livros de histórias em quadrinhos assim como existem bons e maus filmes, músicas, pinturas, etc. (daí a importância do trabalho criterioso dos avaliadores e do colegiado do PNBE para a escolha das melhores obras). Entretanto, uma breve análise de apenas algumas páginas de *Retalhos* já mostra todo o potencial das HQs como linguagem artística autônoma que pode ser explorada por estudantes e professores em um rico diálogo com outras mídias e outras artes.

Ultrapassada a resistência intelectual dos Dr. Werthams, Dorfmans e Mattelarts que marcaram a história das HQs, chega a hora de explorar as infinitas possibilidades da combinação de imagens e palavras oferecidas por essa arte que merecida e finalmente deixa pra trás o estigma de "patinho feio" dos produtos dirigidos ao público de massa. É verdade que, assim como intelectuais no passado se equivocaram com a ideia que HQs causavam automaticamente efeitos negativos, não podemos pressupor hoje que os estudantes desenvolverão suas habilidades de leitura de bons quadrinhos sem a mediação da escola e do professor. Precisamos de profissionais nas escolas que reconheçam a complexidade e riqueza desta linguagem e que possam auxiliar o estudante a desenvolver ferramentas para ter acesso ao fascinante mundo das HQs. O primeiro (e fundamental) passo já foi dado e tem sido realizado com êxito desde 2006: milhões de jovens leitores têm tido acesso a esse universo fantástico graças à atuação decisiva do PNBE no mercado editorial e nas escolas brasileiras. Trata-se de uma história inacabada, mas a trajetória de sucesso e a evolução na relação entre HQs e o PNBE provam que o programa navega pelo caminho certo.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, M. **The culture industry: Enlightenment as mass deception**, 1944. Disponível em: <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/adorno.htm>. Acesso em: 3 abr. 2012.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, A. **Para Leer al Pato Donald**. Santiago, Chile: Ediciones Universitarias de Valparaíso, 1972.

EISNER, Will. **A contract with God**. Nova York e Londres: W.W. Norton & Company, 2006 [1978].

GILBERT, James. **A cycle of outrage: America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s**. New York: Oxford University Press, 1986.

HAJDU, David. **The Ten-Cent plague**: The great comic-book scare and how it changed America. Nova York: FSG Books.

LOWERY, Shearon; DEFLEUR, M. (eds). **Milestones in mass communication research**. New York: Longman, 1995.

McCLOUD, Scott. **Understanding comics**. Nova York: Harper Collins Publishers, 1993.

MOON, Fábio; BÁ, G. **O alienista**. São Paulo: Agir, 2007. Coleção Grandes Clássicos em Graphic Novel.

NYBERG, Amy Kiste. **Seal of approval**: The history of the comics code. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, D. "Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo". In: **Anais das II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico**. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.

THOMPSON, Craig. **Retalhos**. Belo Horizonte: Editora Boa Viagem, 2010.

TOMLINSON, John. **Cultural Imperialism**: a critical introduction. London and New York: Continuum, 2002.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. In: **DataGramaZero – Revista de Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, abr. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. "Ao largo da crise: bons ventos para as histórias em quadrinhoscomerciais no Brasil". Trabalho apresentado no Congresso da Associação de Estudos Latino-Americanos (LASA), em Toronto, Canada, outubro de 2010. Disponível em: <http://lasa.international.pitt.edu/members/congress-papers/lasa2010/files/1379.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2012.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. Nova York: Amereon, 1954.

NOTAS

[1] Para uma detalhada descrição dos eventos envolvendo a guerra contra a indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos do pós-guerra, ver *The Ten-Cent plague*: The great comic-book scareand how it changed America (Hajdu, 2008).

[2] Para uma análise da polêmica terminologia envolvendo *graphic novels*, ver Ramos e Figueira (2011), "Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo".